

任天堂 ファミリー コンピュータ

取扱説明書

TKS-G6



ヤマトタケル伝説

原作◎諸星大二郎


FAMICOM FAMILY



使用上の注意

●カセットを交換する時は、必ず電源を切ってから抜き差しを行なってください。●本カセットは2メガロムの精密機器ですので、極端な温度変化での使用や保管は避けてください。また、強いショックを与えたり、分解は絶対にしないでください。●端子部を手で触れたり、水でぬらさないでください。●ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。●長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。

目次

CONTENTS

序章	4
ゲームの進行	6
暗黒神に仕える幻獣たち	10
暗黒神話の舞台	12
登場人物	14

●事件の始まり

主人公・武は考古学好きの少年。武の父親は武の幼いとき何者かに殺された。目撃者は武一人。その死には謎が多く、犯人も未だ捕らえられていない。

10年後、武は父の死の謎を探るうち、それは単なる殺人事件ではないことを知る。

父の死は、武の家（山門家）と、古代、ヤマトタケルに滅ぼされたクマソー族との1600年に及ぶ戦いの一部であったのだ。

●クマソー族の呪いとは

クマソー族は、1600年前、ヤマトタケルに滅ぼされたとき、一族を滅亡に導いたこの世界に呪いをかけた。

『いつか、クマソー族の神・暗黒神を復活させ、この世に死と破壊をもたらす……』と。

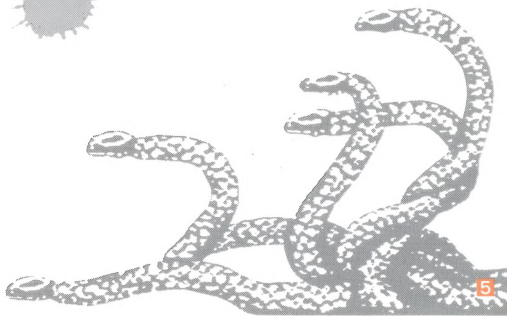
その呪いが、父の死を契機に今、始まろうとしている。呪いを解き暗黒神の復活を阻止するためには山門家が守護神として戴く、「アートマン」を、やはり、この世に呼び出さねばならない。その資格がある者は、武一人！

暗黒神の復活とは!? アートマンとは!? 壮大な

謎^{なぞ}を秘^ひめた、伝奇^{でんき}ロマンアドベンチャーが、今^{いま}始^{はじ}まろうとしている！

●アートマン^{およ}及び^{あんこくしん}暗黒神^{について}

アートマンとは、古代^{こだい}インド^{しんわ}神話^{しん}で、世^よの中^{なか}の真^{しん}理^りを司^{つかさど}る最^{さい}高^{こう}神^{しん}のことです。このゲームでは、アートマンにさまざまな意^い味^みを^{あた}与^{あた}えています。あなたがゲームを解^とき終^おわ^じる時^{てん}点^{てん}で、アートマン・暗^{あん}黒^{こく}神^{しん}の意^い味^みが判^{わか}るようになっています。さあ、あなたも武^{たけし}と共^{とも}に、アートマンの謎^{なぞ}を解^とき明^あかして^{くだ}みて下さい。



ゲームの進行

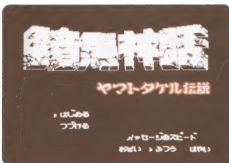
●ゲームの目的

主人公・武——つまり、あなたが、数々のトラップと幻獣の攻撃をかわしながら、8つの聖痕と三種の神器を手にいれ、アトマンを呼び出し、暗黒神を倒すことがゲームの目的です。

●ゲームのスタート

ファミリーコンピュータにカセットをセットし、電源を入れて下さい。最初にプロローグが表示されその後、タイトル画面が表れます。タイトル画面の下に“はじめる”と“つづける”が表示されます。初めてゲームを始める場合は、カーソルで“はじめる”を選びスタートボタンを押して下さい。

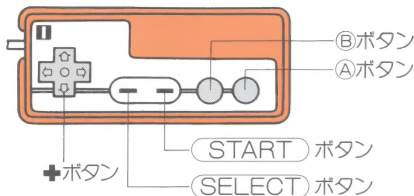
なお、プロローグ画面はスタートボタンを押すことでカットすることができます。



ここに注目。

ヤマトタケルは、ヤマトチヨツテイのめいによりクマンセイバシにでた。





+ボタン

アドベンチャー画面では、カーソルの移動やコマンドの選択を行います。バトルシーンでは、主人公の移動に使います。

⑨ボタン

アドベンチャー画面では、コマンドやアイテムの決定、文字入力を行います。また、メッセージ欄で▼が点滅しているときに押すと次のメッセージが表示されます。バトルシーンでは、主人公のジャンプに使います。

⑧ボタン

アドベンチャー画面では、コマンドの選択の取り消しに使用します。バトルシーンでは、主人公が攻撃するときに使います。

●アドベンチャー画面

①メイン画面：主人公のいる場所をうつし出す。

②場所表示：主人公がいる場所の名称を表示。

③メインコマンド：移動・見るなど主要なコマンドを表示。十字ボタンで▶を選択。

④メッセージ欄：まわりの様子や落ちているもの、人々との会話などの情報を表示。

⑤アイテム表示欄：手に入れたアイテムを表示。メインコマンドで“ツカウ”を選べると、カーソルがアイテム欄に表示されます。使いたいアイテムを選んで下さい。

⑥知識ポイント：主人公がゲームを進める中で、いろいろな人に話を聞いたり、物を見たり、さまざまな行動をすると、本の形をした絵が現れる場合があります。これは、主人公がゲームの謎をどの程度まで理解したかを表すものです。この「知識ポイント」は、RPGで用いられる「経験値」にあたり、ポイントが多ければ多いほど、バトルシーンでの戦闘が有利になります。見る・聞くを多用し、知識ポイントを稼いで、戦闘に挑んで下さい。



●バトルシーン

暗黒神話は、ゲームが8章に分かれ、章の終わ

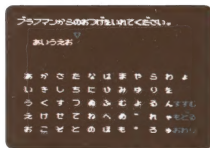


りには幻獣が待ちかまえています。この幻獣を倒さなければ、次の章へ進めません。幻獣を倒すには、カーソルテクニックだけでなく、「知識ポイント」をどれだけ得たかが重要です。

バトルシーンでのキャラクター操作は、十字ボタンで左右、Aボタンでジャンプ、Bボタンで攻撃ができます。

●コンティニュー

暗黒神話では、パスワードによる章別クリア方式を採用しています。各章をクリアした時点で、



ブラフマンからの「おつげのことば」が表示されます。「おつげのことば」は必ずメモしておきましょう。

ゲームの再開は、タイトル画面で“つづける”を選び、上の画面で「おつげのことば」を入力して下さい。十字ボタンでカーソルを移動して文字を選び、Aボタンで決定します。

あんこくしん つか げんじゅう 暗黒神に仕える幻獣たち

あんこくしん わ かくしょう お たけし ゆ て
暗黒神話では各章の終わりに、武の行く手を
はば あんこくしん つか げんじゅう
阻む暗黒神の使い（幻獣）とのバトルシーンが
でんかい げんじゅう おも こ じ き にほん
展開されます。この幻獣は、主に古事記や日本
しよ き とうじょう かみがみ だいざい と
書紀に登場する神々から題材を取っています。
げんじゅう しょうかい
ここでは、その幻獣を紹介します。

●タケミナカタ

オオクニヌシノミコトの子。やまと ちやうてい ぶ しょう
大和朝廷の武将タ
ケミカズチとの戦いにたか やぶ うで
敗れ、腕をひきちぎられ
る。たてしな やま たけし ま
蓼科山で武を待ちかまえる。

●ヤマタノオロチ

スサノウノミコトがたい じ
退治したといわれる幻獣。げんじゅう
いずも たいしや あらわ たけし たか
出雲大社に現れ、武と戦う。

●餓鬼

じ ごく もうじゃ よくぼう け しん こ だい にん げん ふ ちやう
地獄の亡者、欲望の化身。古代の人間が、不老
ふ し もと く に さき はんとう はい が き
不死を求めて国東半島にある××に入り、餓鬼
になっってしまう。せ が き であ と こ
旋餓鬼寺に閉じ込めておいた
が、あんこくしん かいほう
暗黒神に開放される。

●ヨミノシコメ

こ じ き あらわ じ ごく つか
古事記に表された、地獄の使い。イザナギノミ
コトが、イザナミにあ う ために、よ み くに む
黄泉の国に向

かい^お追いかけられた^{げんじゅう}幻獣。

●アシュラ

たたか^けいの^{しん}化身。ア^あ修羅^{しゅら}道^{どう}とは、たたか^たいの^た絶えない^せ世界^{かい}を表す。^{あらわ}

●スサノウ

アマテラスオオミカミに^{てん}天界^{かい}を追放^{ついほう}された^{かみ}神。
その^{ぞう}像^{あん}は、^{こくしん}暗黒神^{しょうちよう}を象徴している。

●オオナムチ

オオクニヌシノミコトのこと。^{いずも}出雲^{しはい}を支配した^{かみ}神であつたが、その^{いずも}出雲^{やまと}は大和朝廷^{ちやうてい}に滅ぼされ^{ほろ}る。

●暗黒神

^{すべ}全ては^{なぞ}謎^{つつ}に包まれている。あなた
^{じしん}自身でその^{なぞ}謎^とを^あ説き明^あかしてみ^くて
下^{くだ}さい。



あんこくしん わ お たい 暗黒神話の舞台

あんこくしん わ たけし にほん いせき たび
暗黒神話では、武が日本のさまざまな遺跡を旅
しあんこくしん なぞ と あ せつてい
暗黒神の謎を解き明かしてゆく設定になって
います。ゲームの主な舞台は以下の通りです。

たてしな ● 蓼科

たけし ちち おや ころ ところ たけし たてしな こう こ かん
武の父親が殺された所。武は蓼科にある考古館
をたず 訪ね、ここでたけうち な の ろうじん で あ
竹内と名乗る老人に出会う。

いずも たいしや ● 出雲大社

オオクニヌシノミコトをまつ 祭ったじんじゃ 神社。

くさね はんし ● 九州・国東半島

おお が み や な の こう こ がくしや で あ たけし かの
大神美弥と名乗る考古学者に出会う。武は、彼
じょ こうどう とし く に きき はんとう こ だい
女と行動を共にするうち、ここ国東半島に古代
やまたい 国が存在したことを知る。

● 白鳥陵

やまと たけるの はか 墓といわれるこ ふん 古墳。武は、ここ
できくち ひこ な の じんぶつ で あ
菊池彦と名乗る人物に出会うが……。

● 奈良・興福寺

あしゆ ら ぞう てら てら なか たけし
阿修羅像のある寺。この寺の中で武は、さまざま
なぞ かいめい
な謎を解明していく。

● 京都

うらな し ろうじん で あ たけし ろうじん げん
占い師の老人に出会う。武は、この老人から玄



武^{きた}（北^{ほう}の北角^{がく}を守る幻獣^{まも}）を渡^{げんじゅう}される。

● 静岡^{しずおか}・焼津^{やいづ}

丸^{まる}い石^{いし}を祭^{まつ}ったほこらの中で、武^なは……。

● 武蔵野^{むさしの}

武^{たけし}の家^{いえ}のある所^{ところ}。





竹内老人(たけうちろうじん)

なが の こう こ かん かん らう たけじ ちち し なぞ し
長野の考古館の館長。武の父の死の謎を知
る人物。ゲーム中、武と行動を共にしサゼ
ッションを与える。



武内宿禰(たけうちのすくね)

けいこうてんのう つか ねん い じょう い
景行天皇に仕え、300年以上生きたといわれ
る人物。竹内に似ている。



弟橘(おとたちばな)

つま
ヤマトタケルの妻。ヤマトタケルに会うた
めに石の卵(古代のタイムカプセル)に入
り、現代に蘇る。



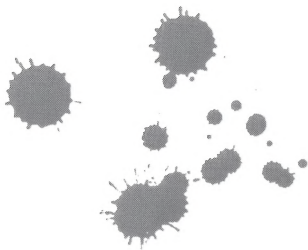
大神美弥(おおがみや)

こう こ がくしゃ こ だい にく けん きゅう
考古学者、古代ヤマタイ国の研究をしてい
る。研究の結果、ヤマタイ国女王のヒミコ
が不老不死であつたことを知り、その謎を
探っている。



菊池彦(きくちひこ)

はんみょう きくち かずひこ じ しやうこう こ がくしゃ なぞ じん
本名は、菊池一彦。自称考古学者。謎の人
物。



*尚，原作「暗黒神話」は，ジャンプスーパーエース（創美社発行・集英社発売）として，書店で発売されています。



東京書籍

東京都文京区本駒込6-14-9

ゲームのヒントにつきましては、お答えできませんのでご了承下さい
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

©東京書籍／諸星大二郎